|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN  TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA ENTORNOS VIRTUALES Y NEGOCIOS DIGITALES  EN COMPETENCIAS PROFESIONALES | descarga |

**ASIGNATURA DE METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Competencias** | Desarrollar soluciones tecnológicas para entornos Web mediante fundamentos de programación orientada a objetos, base de datos y redes de área local que atiendan las necesidades de las organizaciones. |
| 1. **Cuatrimestre** | Primero |
| 1. **Horas Teóricas** | 23 |
| 1. **Horas Prácticas** | 52 |
| 1. **Horas Totales** | 75 |
| 1. **Horas Totales por Semana Cuatrimestre** | 5 |
| 1. **Objetivo de aprendizaje** | El alumno diseñará algoritmos, diagramas de flujo y pseudocódigos para generar programas computacionales. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Unidades de Aprendizaje** | **Horas** | | |
| **Teóricas** | **Prácticas** | **Totales** |
| I. Conceptos básicos | 3 | 2 | 5 |
| II. Expresiones | 5 | 10 | 15 |
| III. Algoritmos, diagramas de flujo y pseudocódigos | 15 | 40 | 55 |
| **Totales** | **23** | **52** | **75** |

# METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

*UNIDADES DE APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Unidad de aprendizaje** | **I. Conceptos básicos** |
| 1. **Horas Teóricas** | 3 |
| 1. **Horas Prácticas** | 2 |
| 1. **Horas Totales** | 5 |
| 1. **Objetivo de la Unidad de Aprendizaje** | El alumno determinará las entradas, procesos y salidas de un problema utilizando los elementos básicos de programación para el planteamiento de una solución. |

| **Temas** | **Saber** | **Saber hacer** | **Ser** |
| --- | --- | --- | --- |
| Adquisición, procesamiento y almacenamiento de datos. | Identificar los elementos básicos del proceso de información. |  | Analítico. Sistemático. Ordenado. |
| Conceptos de algoritmos, diagramas de flujo y pseudocódigos. | Definir las características de los algoritmos, diagramas de flujo y pseudocódigos. | Determinar las técnicas adecuadas para la solución de problemas mediante algoritmos. | Analítico. Sistemático. Ordenado.  Asertivo. |
| Tipos de datos (numéricos, caracteres, cadenas y booleanos). | Identificar los diferentes tipos de datos utilizados en la programación, aplicándolo a la resolución de un problema. | Determinar los tipos de datos a utilizar de acuerdo al problema presentado. | Analítico. Sistemático. Ordenado. |
| Identificadores, variables y constantes. | Describir los conceptos de identificador, variable y constante. | Determinar las variables y constantes a utilizar, dependiendo el problema presentado. | Analítico. Sistemático. Ordenado. |

# METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

*PROCESO DE EVALUACIÓN*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Resultado de aprendizaje** | **Secuencia de aprendizaje** | **Instrumentos y tipos de reactivos** |
| Realiza una serie de ejercicios que incluya:   * Valores de entrada, proceso y salida. * Tipos de datos a utilizar en variables y constantes. * Operaciones a utilizar. | 1. Analizar el proceso de información: Entrada, proceso y salida.  2. Identificar los tipos de datos que procesa la computadora.  3. Comprender los elementos de entrada, proceso y salida de problemas determinados. | - Ejercicios prácticos.  - Listas de cotejo. |

# METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

*PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| **Métodos y técnicas de enseñanza** | **Medios y materiales didácticos** |
| - Práctica demostrativa.  - Mapas conceptuales.  - Discusión en grupo. | Pizarrón.  Plumones.  Computadora.  Internet.  Equipo multimedia.  Ejercicios prácticos.  Plataformas virtuales. |

*ESPACIO FORMATIVO*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aula** | **Laboratorio / Taller** | **Empresa** |
| **X** |  |  |

# METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

*UNIDADES DE APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Unidad de aprendizaje** | **II. Expresiones** |
| 1. **Horas Teóricas** | 5 |
| 1. **Horas Prácticas** | 10 |
| 1. **Horas Totales** | 15 |
| 1. **Objetivo de la Unidad de Aprendizaje** | El alumno convertirá expresiones algebraicas, aritméticas y lógicas a expresiones algorítmicas considerando la jerarquía de operadores para resolver problemas determinados. |

| **Temas** | **Saber** | **Saber hacer** | **Ser** |
| --- | --- | --- | --- |
| Operadores aritméticos, relacionales y lógicos. | Identificar los tipos de operadores existentes. | Seleccionar los diferentes tipos de operadores, de acuerdo a la problemática presentada. | Analítico.  Lógico.  Ordenado.  Sistemático. |
| Jerarquía de los operadores. | Identificar la jerarquía de los operadores. | Realizar expresiones aritméticas y lógicas, utilizando la jerarquía de los operadores. | Analítico.  Lógico.  Ordenado. Sistemático. |
| Expresiones. | Identificar las expresiones aritméticas y lógicas. | Proponer ecuaciones algorítmicas a partir de expresiones algebraicas, aritméticas y lógicas a expresiones para resolver un problema dado. | Analítico.  Lógico.  Ordenado.  Sistemático. |

# METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

*PROCESO DE EVALUACIÓN*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Resultado de aprendizaje** | **Secuencia de aprendizaje** | **Instrumentos y tipos de reactivos** |
| Realiza una serie de ejercicios que incluya:   * Conversiones de expresiones algebraicas, aritméticas y lógicas a expresiones algorítmicas, contemplando la jerarquía de los operadores. | 1. Identificar la función y jerarquía de los operadores.  2. Comprender la función y jerarquía de los operadores.  3. Analizar las expresiones algebraicas, aritméticas y lógicas.  4. Comprender las expresiones algebraicas, aritméticas, lógicas y convertirlas a expresiones algorítmicas. | - Ejercicios prácticos.  - Listas de cotejo. |

# METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

*PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| **Métodos y técnicas de enseñanza** | **Medios y materiales didácticos** |
| - Práctica demostrativa.  - Mapas conceptuales.  - Solución de problemas. | Pizarrón.  Plumones.  Computadora.  Internet.  Equipo multimedia.  Ejercicios prácticos.  Plataformas virtuales.  Software para el desarrollo de pseudocódigo. |

*ESPACIO FORMATIVO*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aula** | **Laboratorio / Taller** | **Empresa** |
| **X** |  |  |

# METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

*UNIDADES DE APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Unidad de aprendizaje** | **III. Algoritmos, diagramas de flujo y pseudocódigos.** |
| 1. **Horas Teóricas** | 15 |
| 1. **Horas Prácticas** | 40 |
| 1. **Horas Totales** | 55 |
| 1. **Objetivo de la Unidad de Aprendizaje** | El alumno elaborará algoritmos, diagramas de flujo y pseudocódigos para la resolución de problemas. |

| **Temas** | **Saber** | **Saber hacer** | **Ser** |
| --- | --- | --- | --- |
| Reglas para elaborar diagramas de flujo y pseudocódigos. | Identificar la sintaxis utilizada para el desarrollo de diagramas de flujo y pseudocódigos.  Identificar el procedimiento para realizar una prueba de escritorio. | Proponer soluciones a problemas empleando algoritmos. | Analítico.  Lógico.  Ordenado.  Sistemático. |
| Contadores y acumuladores. | Distinguir el funcionamiento de contadores y acumuladores. | Establecer contadores y acumuladores en la solución de problemas. | Analítico.  Lógico.  Ordenado.  Sistemático. |
| Estructuras de control de selección. | Describir el funcionamiento de las estructuras de control selectivas:  - Simples (if - else).  - Compuestas (if anidado).  - Múltiples (switch). | Proponer las estructuras de control selectivas para un problema determinado. | Analítico.  Lógico.  Ordenado.  Sistemático. |
| Estructuras de control de repetición. | Describir el funcionamiento de las estructuras de control repetitivas:  - Repetir (for).  - Mientras (while).  - Repetir - hasta (do - while). | Proponer las estructuras de control repetitivas para un problema determinado. | Analítico.  Lógico.  Ordenado.  Sistemático. |
| Implementación de algoritmos en un lenguaje de programación. | Identificar la sintaxis para declaración de variables, constantes, expresiones, operadores, estructuras de control selectivas y de repetición aplicadas a un lenguaje de programación. | Realizar programas que incluyan declaración de variables, constantes, expresiones, operadores, estructuras de control selectivas y de repetición a partir de un algoritmo. | Analítico.  Lógico.  Ordenado.  Sistemático. |

# METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

*PROCESO DE EVALUACIÓN*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Resultado de aprendizaje** | **Secuencia de aprendizaje** | **Instrumentos y tipos de reactivos** |
| Entrega un portafolio de evidencias que incluya:   * Los diagramas de flujo o pseudocódigos donde se apliquen las estructuras de control de selección, estructuras de control repetitivas y pruebas de escritorio. * La codificación documentada de los diagramas de flujo o pseudocódigos (programas) y resultado de la ejecución. | 1. Analizar el problema.  2. Identificar elementos de entrada, proceso y salida.  3. Identificar las variables, constantes, estructuras de control de selección y repetición.  4. Comprender la solución de un problema mediante un algoritmo.  5. Comprender el proceso de desarrollo de pruebas de escritorio.  6. Comprender la sintaxis de un lenguaje de programación, para codificar y documentar de acuerdo al pseudocódigo creado. | - Ejercicios prácticos.  - Listas de cotejo. |

# METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

*PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| **Métodos y técnicas de enseñanza** | **Medios y materiales didácticos** |
| - Práctica demostrativa.  - Mapas conceptuales.  - Solución de problemas. | Pizarrón.  Plumones.  Computadora.  Internet.  Equipo multimedia.  Ejercicios prácticos.  Plataformas virtuales.  Diagramadores.  IDE de desarrollo. |

*ESPACIO FORMATIVO*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aula** | **Laboratorio / Taller** | **Empresa** |
| **X** | **X** |  |

# METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

*CAPACIDADES DERIVADAS DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA*

| **Capacidad** | **Criterios de Desempeño** |
| --- | --- |
| Codificar aplicaciones Web a través de los fundamentos de programación orientada a objetos y conexión a base de datos para desarrollarla. | Entrega el código fuente documentado de la aplicación web:   * Métodos. * Atributos. * Variables. * Conexión a la base de datos. * Componentes. |

# METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

*FUENTES BIBLIOGRÁFICAS*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor** | **Año** | **Título del Documento** | **Ciudad** | **País** | **Editorial** |
| José Luis López Goytia | 2014 ISBN: 9786074387711 | *Programación Orientada a Objetos Con C++ y Java: Un Acercamiento Interdisciplinario* | D.F. | México | Grupo Editorial Patria |
|
|
| Uno López Takeyas | 2016 ISBN: 978-607-622-659-9 | Curso de Programación Orientada a Objetos En C#.Net. Ejemplos con Aplicaciones Visuales y de Consola | D.F. | México | Alfaomega Grupo Editor |
|
|
| David J. Barnes | 2017 ISBN: 9788490355312 | *Programación Orientada a Objetos Con Java Tm Usando Bluej* | Madrid | España | Pearson Educacion |
|
|
| Báez López, David; Cervantes Villagómez, Ofelia; Arízaga Silva, Juan Antonio ; Castillo Juárez, Esteban | 2017 ISBN: 978-607-622-673-5 | *Python Con Aplicaciones a Las Matemáticas, Ingeniería y Finanzas* | D.F. | México | Alfaomega Grupo Editor |
|
|
| José Alfredo Jiménez | 2104 ISBN: 9786076222027 | *Fundamentos de Programación: Diagramas de Flujo, Diagramas N-S, Pseudocódigo y Java* | D.F. | México | Alfaomega Grupo Editor |
|
|
|
|
|

# METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN

*FUENTES BIBLIOGRÁFICAS*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autor** | **Año** | **Título del Documento** | **Ciudad** | **País** | **Editorial** |
| Gastón C. Hillar | 2015 ISBN: 9781785289934 | *Learning Object-Oriented Programming* | Birmingham | Reino Unido | Packt Publishing |
|
|
| Vaskaran Sarcar | 2016 ISBN: 9781484225448 | *Interactive Object Oriented Programming in Java* | New York | EEUU | Editorial Apress |
|
|